

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1 Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berbantu video animasi diperoleh nilai rata-rata *pretest* 35,17 dan *posttest* 82,83. Sedangkan hasil belajar siswa menggunakan model konvensional diperoleh nilai rata-rata 35,48 dan *posttest* 75,48.
- 5.1.2 Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran konvensional dan model *Team Game Tournament*, hasil analisis uji perbedaan dua rata-rata dengan nilai  $T_{hitung}$  0,108 dan  $T_{tabel}$  2,004 ( $t_{hitung} < t_{tabel}$ ).
- 5.1.3 Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran model konvensional, dan model *Team Game Tournament* berbantu video animasi, hasil analisis uji perbedaan dua rata-rata dengan nilai  $T_{hitung}$  5,927 dan  $T_{tabel}$  2,004 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ).
- 5.1.4 Terdapat efektivitas penggunaan model *Team Game Tournament* berbantuan video animasi dengan hasil uji N-Gain pada kelas kontrol 54,61 kategori kurang efektif, pada kelas eksperimen 74,58 kategori cukup efektif.

## 5.2 Limitasi Penelitian

Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Team Game Tournament* berbantu video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Konawe Selatan Tahun Ajaran 2022/2023. Namun demikian peneliti juga memiliki keterbatasan dalam penelitian ini yaitu tidak memungkinkan adanya pembelajaran remedial bagi siswa yang belum tuntas dan belum kompeten dan penguasaan materi karena keterbatasan waktu.

## 5.3 Saran

- 5.3.1 Bagi guru, hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantu media video animasi saat melaksanakan proses pembelajaran biologi, sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau bahkan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan adanya fase permainan serta tayangan media video animasi.
- 5.3.2 Bagi peneliti lain, apabila hendak melakukan penelitian dengan penelitian yang serupa, diharapkan mampu mengembangkan dengan menambah variabel penelitian bukan hanya pada hasil belajar saja serta mengembangkan media dengan menambah materi sehingga tidak hanya terpaku pada materi penjumlahan saja akan tetapi juga pada materi lainnya.